

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

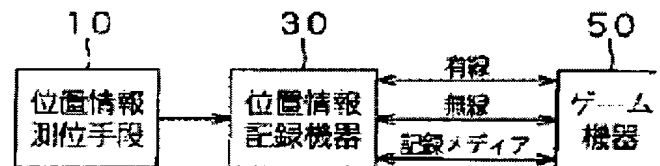
Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

**SYSTEM/METHOD FOR CHANGING CONTENT OF GAME SOFTWARE, GAME MACHINE,  
SYSTEM/METHOD FOR ELECTRONIC COMMERCE AND SERVER DEVICE****Patent number:** JP2003053024**Publication date:** 2003-02-25**Inventor:** OHATA MASAHIRO**Applicant:** SONY CORP**Classification:****- international:** A63F13/00; A63F13/10; A63F13/12; G06F9/445; G09B29/10**- european:****Application number:** JP20010241158 20010808**Priority number(s):****Abstract of JP2003053024****PROBLEM TO BE SOLVED:** To change the contents of game software according to positional information.**SOLUTION:** A positional information recording means 30 records positional information positioned by a positional information positioning means 10, and transmits this positional information to game equipment 50 by cable, by radio or through a recording medium. The game equipment 50 takes this positional information in the software. In the case that the taken-in positional information matches with the content changing condition of the game software, the game equipment 50 adds game environment, e.g. changes the parameter of a character, adds an item, etc., according to the positional information, and changes the contents of the game software. In addition, this positional information can be obtained by electronic commerce.

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-53024

(P2003-53024A)

(43)公開日 平成15年2月25日(2003.2.25)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テマコード*(参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	A 2 C 0 0 1
	Z E C		Z E C F 2 C 0 3 2
	13/10	13/10	5 B 0 7 6
	13/12	13/12	Z
G 0 6 F 9/445		G 0 9 B 29/10	A
審査請求 未請求 請求項の数41 O L (全 22 頁) 最終頁に続く			

(21)出願番号 特願2001-241158(P2001-241158)

(22)出願日 平成13年8月8日(2001.8.8)

(71)出願人 000002185

ソニー株式会社

東京都品川区北品川6丁目7番35号

(72)発明者 大畑 匡弘

東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

(74)代理人 100067736

弁理士 小池 晃 (外2名)

Fターム(参考) 2C001 BB08 BD04 CA09 CB01 CB06

CB08 CC02 CC08

2C032 HB22 HB25 HC01 HD29

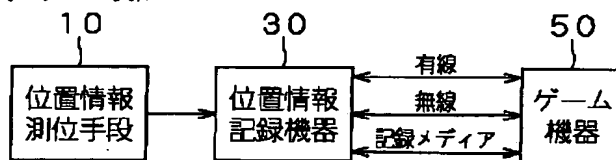
5B076 AB17 BB06

(54)【発明の名称】 ゲームソフトウェア内容変更システム、ゲームソフトウェア内容変更方法及びゲーム装置、並びに電子商取引システム、電子商取引方法及びサーバ装置

(57)【要約】

【課題】 位置情報に応じてゲームソフトウェアの内容を変更する。

【解決手段】 位置情報記録手段30は、位置情報測位手段10により測位した位置情報を記録し、この位置情報を有線、無線又は記録メディアを介してゲーム機器50に伝達する。ゲーム機器50は、この位置情報をゲームソフトウェアに取り込む。取り込んだ位置情報が、ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合、ゲーム機器50は、その位置情報に応じて、例えばゲーム環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加等を行って、ゲームソフトウェアの内容を変更する。なお、この位置情報は、電子商取引によって入手することもできる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 位置情報測位手段により測定した位置情報を記録する位置情報記録手段と、

ゲームソフトウェアを実行するゲーム手段とを備え、  
上記位置情報記録手段は、上記位置情報を有線、無線又は記録媒体を介して上記ゲーム手段に伝達し、  
上記ゲーム手段は、上記位置情報に基づいて上記ゲームソフトウェアの内容を変更することを特徴とするゲームソフトウェア内容変更システム。

【請求項2】 上記位置情報記録手段と上記ゲーム手段とによりゲーム装置を構成することを特徴とする請求項1記載のゲームソフトウェア内容変更システム。

【請求項3】 上記ゲーム手段は、上記位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容を変更することを特徴とする請求項1記載のゲームソフトウェア内容変更システム。

【請求項4】 ゲームソフトウェアの内容変更データを管理するサーバ装置を備え、  
上記サーバ装置は、上記位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアについての内容変更データの読み込みを許可し、

上記ゲーム手段は、読み込んだ上記内容変更データに基づいて上記ゲームソフトウェアの内容を変更することを特徴とする請求項3記載のゲームソフトウェア内容変更システム。

【請求項5】 上記ゲームソフトウェアは、上記位置情報が当該ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、上記位置情報に基づいてその内容が変更されるようになされていることを特徴とする請求項3記載のゲームソフトウェア内容変更システム。

【請求項6】 上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含むことを特徴とする請求項1記載のゲームソフトウェア内容変更システム。

【請求項7】 位置情報測位手段により測定した位置情報を記録する位置情報記録手段が、上記位置情報を有線、無線又は記録媒体を介してゲームソフトウェアを実行するゲーム手段に伝達し、  
上記ゲーム手段が、上記位置情報に基づいて上記ゲームソフトウェアの内容を変更することを特徴とするゲームソフトウェア内容変更方法。

【請求項8】 上記位置情報記録手段と上記ゲーム手段とによりゲーム装置を構成することを特徴とする請求項7記載のゲームソフトウェア内容変更方法。

【請求項9】 上記ゲーム手段は、上記位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、

当該ゲームソフトウェアの内容を変更することを特徴とする請求項7記載のゲームソフトウェア内容変更方法。

【請求項10】 ゲームソフトウェアの内容変更データを管理するサーバ装置は、上記位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアについての内容変更データの読み込みを許可し、

上記ゲーム手段は、読み込んだ上記内容変更データに基づいて上記ゲームソフトウェアの内容を変更することを特徴とする請求項9記載のゲームソフトウェア内容変更方法。

【請求項11】 上記ゲームソフトウェアは、上記位置情報が当該ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、上記位置情報に基づいてその内容が変更されるようになされていることを特徴とする請求項9記載のゲームソフトウェア内容変更方法。

【請求項12】 上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含むことを特徴とする請求項7記載のゲームソフトウェア内容変更システム。

【請求項13】 ゲームソフトウェアを実行するゲーム機器であって、

位置情報測位手段により測定した位置情報を記録する位置情報記録手段から当該位置情報を有線、無線又は記録媒体を介して入力する入力手段と、

上記位置情報に対して各ゲームソフトウェアに応じた処理を施す位置情報処理手段と、

上記位置情報処理手段によって処理の施された上記位置情報に基づいて内容の変更された上記ゲームソフトウェアを表示する表示手段とを備えることを特徴とするゲーム機器。

【請求項14】 上記位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容が変更されることを特徴とする請求項13記載のゲーム機器。

【請求項15】 上記位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、

上記入力手段は、ゲームソフトウェアの内容変更データを管理するサーバ装置から当該ゲームソフトウェアについての内容変更データを入力し、

上記表示手段は、上記内容変更データに基づいて内容の変更された上記ゲームソフトウェアを表示することを特徴とする請求項14記載のゲーム機器。

【請求項16】 上記ゲームソフトウェアは、上記位置情報が当該ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、上記位置情報に基づいてその内容が変更されるようになされていることを特徴とする請求項14記載のゲーム機器。

【請求項17】 上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含むことを特徴とする請求項13記載のゲーム機器。

【請求項18】 ゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報を取引する電子商取引システムであって、  
上記位置情報を登録して管理するサーバ装置と、  
上記位置情報を上記サーバ装置に登録する第1の端末と、  
上記サーバ装置に登録された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換する第2の端末とを備えることを特徴とする電子商取引システム。

【請求項19】 上記サーバ装置は、上記第1の端末に対してID情報を設定し、少なくとも上記ID情報の認証結果に応じて、上記位置情報の登録を許可することを特徴とする請求項18記載の電子商取引システム。

【請求項20】 上記サーバ装置は、上記第1の端末から送信された上記位置情報のフラグを立てて登録し、上記第2の端末からの購入申込又は交換申込に応じて、フラグの立っている位置情報を上記第2の端末に送信することを特徴とする請求項18記載の電子商取引システム。

【請求項21】 上記サーバ装置は、上記フラグの立っている位置情報の登録を許可しないことを特徴とする請求項20記載の電子商取引システム。

【請求項22】 上記第2の端末は、上記ゲームソフトウェアを実行するゲーム装置であり、購入又は交換により上記サーバ装置から送信された上記所望の位置情報に基づいて、上記ゲームソフトウェアの内容を変更することを特徴とする請求項18記載の電子商取引システム。

【請求項23】 上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含むことを特徴とする請求項22記載の電子商取引システム。

【請求項24】 上記第2の端末は、購入又は交換により上記サーバ装置から送信された上記所望の位置情報を、有線、無線又は記録媒体を介してゲームソフトウェアを実行するゲーム装置に伝達することを特徴とする請求項18記載の電子商取引システム。

【請求項25】 上記サーバ装置は、上記第2の端末の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報が上記サーバ装置に登録されていない場合、上記第2の端末からの交換申込を許可しないことを特徴とする請求項18記載の電子商取引システム。

【請求項26】 上記第1の端末は、登録する上記位置情報の販売価格を設定可能とされていることを特徴とする請求項18記載の電子商取引システム。

【請求項27】 ゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報を取引する電子商取引方法であって、  
第1の端末が、上記位置情報を登録して管理するサーバ装置に上記位置情報を登録し、  
第2の端末が、上記サーバ装置に登録された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換することを特徴とする電子商取引方法。

【請求項28】 上記サーバ装置は、上記第1の端末に対してID情報を設定し、少なくとも上記ID情報の認証結果に応じて、上記位置情報の登録を許可することを特徴とする請求項27記載の電子商取引方法。

【請求項29】 上記サーバ装置は、上記第1の端末から送信された上記位置情報のフラグを立てて登録し、上記第2の端末からの購入申込又は交換申込に応じて、フラグの立っている位置情報を上記第2の端末に送信することを特徴とする請求項27記載の電子商取引方法。

【請求項30】 上記サーバ装置は、上記フラグの立っている位置情報の登録を許可しないことを特徴とする請求項29記載の電子商取引方法。

【請求項31】 上記第2の端末は、上記ゲームソフトウェアを実行するゲーム装置であり、購入又は交換により上記サーバ装置から送信された上記所望の位置情報に基づいて、上記ゲームソフトウェアの内容を変更することを特徴とする請求項27記載の電子商取引方法。

【請求項32】 上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含むことを特徴とする請求項31記載の電子商取引方法。

【請求項33】 上記第2の端末は、購入又は交換により上記サーバ装置から送信された上記所望の位置情報を、有線、無線又は記録媒体を介してゲームソフトウェアを実行するゲーム装置に伝達することを特徴とする請求項27記載の電子商取引方法。

【請求項34】 上記サーバ装置は、上記第2の端末の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報が上記サーバ装置に登録されていない場合、上記第2の端末からの交換申込を許可しないことを特徴とする請求項27記載の電子商取引方法。

【請求項35】 上記第1の端末は、登録する上記位置情報の販売価格を設定可能とされていることを特徴とする請求項27記載の電子商取引方法。

【請求項36】 ゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報を取引する電子商取引システムにおいて  
上記位置情報を登録して管理するサーバ装置であって、

複数の端末と通信を行う通信手段と、  
上記位置情報を記憶する記憶手段と、  
上記通信手段を介して第1の端末から送信された上記位置情報を上記記憶手段に記憶させ、上記記憶手段に記憶された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換する第2の端末に対して、上記所望の位置情報を上記通信手段を介して送信させる制御手段とを備えることを特徴とするサーバ装置。

【請求項37】 上記制御手段は、上記第1の端末に対してID情報を設定し、少なくとも上記ID情報の認証結果に応じて、上記位置情報の登録を許可することを特徴とする請求項36記載のサーバ装置。

【請求項38】 上記制御手段は、上記第1の端末から送信された上記位置情報のフラグを立てて登録し、上記第2の端末からの購入申込又は交換申込に応じて、フラグの立っている位置情報を上記第2の端末に送信することを特徴とする請求項36記載のサーバ装置。

【請求項39】 上記制御手段は、上記フラグの立っている位置情報の登録を許可しないことを特徴とする請求項38記載のサーバ装置。

【請求項40】 上記制御手段は、上記第2の端末の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報が登録されていない場合、上記第2の端末からの交換申込を許可しないことを特徴とする請求項36記載のサーバ装置。

【請求項41】 登録する上記位置情報の販売価格は、上記第1の端末により設定可能とされていることを特徴とする請求項36記載のサーバ装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、位置（経度、緯度等）情報を取り込むことによりゲームソフトウェア内容を変更するゲームソフトウェア内容変更システム、ゲームソフトウェア内容変更方法及びゲーム装置、並びにその位置情報の電子商取引を行う電子商取引システム、電子商取引方法及びサーバ装置に関する。

【0002】

【従来の技術】 位置情報を取得する手段としては、複数の人工衛星からの電波を受信して電波測位を行うGPS（Global Positioning System）等の衛星測位システムや、PHS（Personal Handyphone System）等の移動体通信の基地局を識別し、その基地局の位置から自己の所在地の情報を得るシステム等が知られている。そして、携帯情報端末にこれらの位置情報を取得するシステムを搭載することにより、自己の現在地の情報をコンピュータネットワークを介してサーバに送る幾つかのシステムが開示されている。例えば、特開平8-322091号公報には、取材支援システムとして取材用端末の現在地を含めた情報をネットワークを介して電子新聞サーバに

転送することが開示されている。

【0003】 また、特開平10-336238号公報には、位置情報を携帯端末からサーバに送り、その送られてきた情報に基づいて、その位置の周辺の地図データ及び関連情報等を携帯端末に送信することが開示されている。

【0004】 また、位置を検出する手段を利用してゲームを行うナビゲーション装置が特開平9-114370号公報に開示されている。このナビゲーション装置は、現在地を含む地図を表示し、その地図上に設定されたイベント発生地点に現在地が到達したときにイベントを実行するようになっている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】 このように、現在、位置情報は、手軽に入手できるようになりつつあり、その情報を用いて様々なサービス或いは娯楽を提供することが考えられている。位置情報を用いて進めることができるゲームとしては、上述したようにナビゲーション装置の地図の上をたどるものや、パーソナルナビゲーション装置を用いたオリエンテーリング等が考えられているが、何れも地図上の、すなわち、実際の地形或いは道路そのものを利用したものであり、ゲーム化できるものはそれほど多くない。

【0006】 ところで、現在市販されている家庭用ゲーム機や携帯ゲーム機のゲームソフトウェアは、CD-ROMやカセット等の形で提供されている。この場合、そのゲームソフトウェアの内容は、メディアの特性上、購入後に変更することができない。このようなゲームにおいて、ユーザによってゲーム上変化が現れるのは、キャラクターの数値やマップデータ程度である。これらの変化は、ユーザがゲームをしながら保存したデータに過ぎず、ゲームソフトウェアの内容そのものを変更するものではない。

【0007】 また、パーソナルコンピュータにおけるゲームのように、ハードディスクにインストールしたり、ネットワークからダウンロードして楽しむゲームの場合、メディアとしては書き換え可能であっても、ゲームソフトウェアの内容そのものを変更することはできない。

【0008】 このように、現行のゲームでは、ゲームソフトウェア内容を変更することができないため、一度そのゲームをクリアすると、それ以降はやらないケースが多い。ゲームによっては、幾つかのキャラクターやマップを選択できるものもあるが、その場合であっても、始めから与えられたゲームシステム環境以上に永く遊ぶことができないという問題があった。また、ゲームを遊び終えたユーザが中古販売店にそのゲームソフトウェアを売りに行き、これにより、新品のゲームソフトウェアの売れ行きが鈍るという問題もあった。

【0009】 本発明は、このような従来の実情に鑑みて

提案されたものであり、位置（経度、緯度等）情報を取り込むことによりゲームソフトウェア内容を変更するゲームソフトウェア内容変更システム、ゲームソフトウェア内容変更方法及びゲーム装置、並びにその位置情報の電子商取引を行う電子商取引システム、電子商取引方法及びサーバ装置を提供することを目的とする。

【0010】

【課題を解決するための手段】 上述した目的を達成するために、本発明に係るゲームソフトウェア内容変更システムは、位置情報測位手段により測定した位置情報を記録する位置情報記録手段と、ゲームソフトウェアを実行するゲーム手段とを備え、上記位置情報記録手段は、上記位置情報を有線、無線又は記録媒体を介して上記ゲーム手段に伝達し、上記ゲーム手段は、上記位置情報に基づいて上記ゲームソフトウェアの内容を変更することを特徴としている。

【0011】 ここで、上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含み、上記ゲーム手段は、上記位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容を変更する。

【0012】 このようなゲームソフトウェア内容変更システムでは、位置情報測位手段により測定し位置情報記録手段に記録された位置情報が、ゲームソフトウェアを実行するゲーム手段に伝達され、その位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容が変更される。

【0013】 また、上述した目的を達成するために、本発明に係るゲームソフトウェア内容変更方法は、位置情報測位手段により測定した位置情報を記録する位置情報記録手段が、上記位置情報を有線、無線又は記録媒体を介してゲームソフトウェアを実行するゲーム手段に伝達し、上記ゲーム手段が、上記位置情報に基づいて上記ゲームソフトウェアの内容を変更することを特徴としている。

【0014】 ここで、上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含み、上記ゲーム手段は、上記位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容を変更する。

【0015】 このようなゲームソフトウェア内容変更方法では、位置情報測位手段により測定し位置情報記録手段に記録された位置情報が、ゲームソフトウェアを実行するゲーム手段に伝達され、その位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容が変更される。

【0016】 また、上述した目的を達成するために、本発明に係るゲーム機器は、ゲームソフトウェアを実行するゲーム機器であって、位置情報測位手段により測定した位置情報を記録する位置情報記録手段から当該位置情報を有線、無線又は記録媒体を介して入力する入力手段と、上記位置情報に対して各ゲームソフトウェアに応じた処理を施す位置情報処理手段と、上記位置情報処理手段によって処理の施された上記位置情報に基づいて内容の変更された上記ゲームソフトウェアを表示する表示手段とを備えることを特徴としている。

【0017】 ここで、上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含み、上記位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容が変更される。

【0018】 このようなゲーム機器は、位置情報測位手段により測定した位置情報を記録する位置情報記録手段から当該位置情報を入力し、その位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容を変更する。

【0019】 また、上述した目的を達成するために、本発明に係る電子商取引システムは、ゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報を取引する電子商取引システムであって、上記位置情報を登録して管理するサーバ装置と、上記位置情報を上記サーバ装置に登録する第1の端末と、上記サーバ装置に登録された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換する第2の端末とを備えることを特徴としている。

【0020】 ここで、上記サーバ装置は、上記第1の端末から送信された上記位置情報のフラグを立てて登録し、上記第2の端末からの購入申込又は交換申込に応じて、フラグの立っている位置情報を上記第2の端末に送信する。

【0021】 また、上記第2の端末は、上記ゲームソフトウェアを実行するゲーム装置であり、購入又は交換により上記サーバ装置から送信された上記所望の位置情報に基づいて、上記ゲームソフトウェアの内容を変更する。

【0022】 上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含むものである。

【0023】 このような電子商取引システムでは、第1の端末がゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報をサーバ装置に登録し、第2の端末がサーバ装置

に登録された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換する。第2の端末は、この所望の位置情報に基づいて、ゲームソフトウェアの内容を変更する。

【0024】また、上述した目的を達成するために、本発明に係る電子商取引方法は、ゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報を取引する電子商取引方法であって、第1の端末が、上記位置情報を登録して管理するサーバ装置に上記位置情報を登録し、第2の端末が、上記サーバ装置に登録された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換することを特徴としている。

【0025】ここで、上記サーバ装置は、上記第1の端末から送信された上記位置情報のフラグを立てて登録し、上記第2の端末からの購入申込又は交換申込に応じて、フラグの立っている位置情報を上記第2の端末に送信する。

【0026】また、上記第2の端末は、上記ゲームソフトウェアを実行するゲーム装置であり、購入又は交換により上記サーバ装置から送信された上記所望の位置情報に基づいて、上記ゲームソフトウェアの内容を変更する。

【0027】上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含むものである。

【0028】このような電子商取引方法では、第1の端末がゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報をサーバ装置に登録し、第2の端末がサーバ装置に登録された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換する。第2の端末は、この所望の位置情報に基づいて、ゲームソフトウェアの内容を変更する。

【0029】また、上述した目的を達成するために、本発明に係るサーバ装置は、ゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報を取引する電子商取引システムにおいて上記位置情報を登録して管理するサーバ装置であって、複数の端末と通信を行う通信手段と、上記位置情報を記憶する記憶手段と、上記通信手段を介して第1の端末から送信された上記位置情報を上記記憶手段に記憶させ、上記記憶手段に記憶された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換する第2の端末に対して、上記所望の位置情報を上記通信手段を介して送信させる制御手段とを備えることを特徴としている。

【0030】ここで、上記制御手段は、上記第1の端末から送信された上記位置情報のフラグを立てて登録し、上記第2の端末からの購入申込又は交換申込に応じて、フラグの立っている位置情報を上記第2の端末に送信する。

【0031】このようなサーバ装置は、通信手段を介して第1の端末から送信された上記位置情報を記憶手段に記憶し、上記記憶手段に記憶された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換する第2の端末に対して、上記所望の位置情報を上記通信手段を介して送信する。

【0032】

【発明の実施の形態】以下、本発明を適用した具体的な実施の形態について、図面を参照しながら詳細に説明する。

【0033】先ず、本実施の形態におけるゲームソフトウェア内容変更の概念図を図1に示す。図1に示すように、本実施の形態では、位置情報に基づいてゲームソフトウェア内容を変更する。詳しくは、ユーザが何処かへ出かけて行って取得した位置情報をゲームソフトウェアに取り込むことによって、以下に示すように、様々なゲームソフトウェアのバージョンアップが行われる。

【0034】ゲームのキャラクタに対して起こる変化としては、例えば育成ゲームでは、ユーザの育てるキャラクタが、山や海の位置情報を取り込むことにより、頑丈な体になったり、泳げるようになったりする。また、スポーツゲームでは、例えばスキー場、ゴルフ場又は釣り堀に行つて位置情報を取り込むことにより、それらのスポーツ独特の用語やルール、技をキャラクタが覚えたりする。さらに、繁華街等に行つて位置情報を取り込むことにより、キャラクタが流行語を覚えたり、最新のファッションに身を固めたりする。

【0035】また、ゲーム環境に対して起こる変化としては、例えば上述したスポーツゲームでは、行った場所の位置情報を取り込むことにより、その場所のコースデータが追加されたり、キャラクタの使えるアイテムが増えたりする。また、繁華街等の位置情報を取り込むことにより、ゲーム世界の店舗の商品や店舗自体が追加されたりする。さらに、双六のようなゲームであれば、止まる場所そのものが追加されたりする。

【0036】なお、上述したゲームのキャラクタやゲーム環境に対して起こる変化は一例であり、この例に限定されるものではない。位置情報をゲームソフトウェアに取り込むことによってゲームソフトウェア内容が変更されるものであればよい。

【0037】実際に位置情報を入手し、ゲームソフトウェアに取り込む手法について図2を用いて説明する。図2に示す位置情報測位手段10としては、人工衛星を使ったGPS (Global Positioning System) 方式、地上



の固定基準局や携帯電話の基地局を利用することでGPSよりも測位精度を上げているAGPS (Assistant Global Positioning System) 方式、CDMA (Code Division Multiple Access) 基地局を人工衛星に見立てたり、その電界強度によって測位するCDMA方式、電波時計を利用した標準電波方式、PHS (Personal Handy phone System) に代表される基地局を現在地と見立てた携帯電波方式等が挙げられる。位置情報記録機器30は、この位置情報測位手段10により入手した位置情報を記録し、記録した位置情報を有線や無線を介してゲーム機器50に伝送したり、各種記録メディアを介してゲーム機器50に位置情報を伝達する。

【0038】なお、有線としては、例えば光ファイバ又は専用回線等のケーブルや電話回線等が挙げられ、無線としては、例えばいわゆるBluetoothや携帯電話網が挙げられる。また、記録メディアとしては、例えば外部記録機能内蔵携帯ゲーム機、メモ리카ード、フレキシブルディスク等が挙げられる。

【0039】また、位置情報記録機器30としては、例えば、外部記録機能内蔵携帯ゲーム機、PDA (Personal Digital Assistant)、車両用ナビゲーション装置、ノート型のパーソナルコンピュータ、携帯電話機、腕時計、測位情報伝達ユニット等が挙げられる。この位置情報記録機器30には、必要に応じて測位ユニットが内蔵或いは付加される。

【0040】また、ゲーム機器50としては、例えば、外部記録機能内蔵携帯ゲーム機、家庭用ゲーム機、ノート型又はデスクトップ型のパーソナルコンピュータ、PDA、携帯電話機等が挙げられる。

【0041】上述した位置情報記録機器30の概略構成を図3に示す。図3に示すように、位置情報記録機器30は、位置情報測位手段として、上述したGPS方式等に対応したアンテナ31を1つ以上有する。

【0042】RF (Radio Frequency) 回路32は、アンテナ31で受信した信号に対して増幅、減衰、フィルタリング、ダウンコンバート等の高周波信号処理を施す。

【0043】BB (Base Band) 回路33は、RF回路32において高周波信号処理が施された位置情報を含む電気信号を復調し、復調したデータをCPU (Central Processing Unit) 34に供給する。

【0044】CPU34は、BB回路33から供給されたデータに対して種々の演算処理を行い、有線、無線又は外部記録メディアの仕様に合致したデータに加工する。また、CPU34は、RAM (Random Access Memory) 35等の各種メモリにデータを記憶しながら、順次各系統に送り出す。例えば、有線や記録メディアを用いる場合には、CPU34は、I/F (Inter/Face) 36を介してデータを送る。また、無線を用いる場合にはBB回路37で位置情報を含む電気信号を変調し、RF回

路38で増幅、減衰、フィルタリング、ダウンコンバート等の高周波信号処理を施してから、アンテナ39を通してデータを送信する。

【0045】次に、ゲーム機器50の概略構成を図4に示す。ゲーム機器50は、有線や記録メディアを用いる場合には、I/F56を介して位置情報記録機器30から送られてくるデータを受け取り、無線を用いる場合には、アンテナ51を通してデータを受け取る。

【0046】無線を用いる場合、RF回路52は、アンテナ51を通して受け取ったデータに対して増幅や減衰、フィルタリング、ダウンコンバート等の高周波信号処理を施す。BB回路53は、RF回路52で高周波信号処理が施された位置情報を含む電気信号を復調し、CPU54にデータを供給する。また、有線や記録メディアを用いる場合、I/F56を介して受け取ったデータは、CPU54に供給される。

【0047】CPU54は、BB回路53から供給されたデータに対して種々の演算処理を行い、RAM55等の各種メモリにデータを記憶しながら、SP (Signal Processor) 回路57にデータを供給する。

【0048】SP回路57は、CPU54から供給されたデータに対して各ゲームソフトウェア独自の位置情報データ処理を施し、DC (Display Controller) 58は、ディスプレイ59に位置情報の反映されたゲーム画面を表示させる。

【0049】以下、位置情報記録機器30及びゲーム機器50の具体例を挙げながら、位置情報記録機器30からゲーム機器50への位置情報の伝達を図5乃至図11を用いて説明する。

【0050】図5は、位置情報測位機能が内蔵された外部記録機能内蔵携帯ゲーム機100から家庭用ゲーム機101に位置情報を伝達する例である。この例では、記録メディアを介して位置情報を伝達している。

【0051】図6は、通信機能が内蔵されたPDA102に位置情報測位機能を付加し、入手した位置情報を無線や記録メディアを介して家庭用ゲーム機103やパーソナルコンピュータ104に伝達する例である。なお、この場合PDA102に内蔵されているゲームに対して測位と同時にソフトウェア内容の変更を行うようにすることも可能である。

【0052】図7は、通信機能が内蔵された車両用ナビゲーション装置105から家庭用ゲーム機103やパーソナルコンピュータ104に位置情報を伝達する例である。この場合も、車両用ナビゲーション装置105に内蔵されているゲームに対して測位と同時にソフトウェア内容の変更を行うようにすることもできる。

【0053】図8は、通信機能が内蔵されたノート型のパーソナルコンピュータ104から家庭用ゲーム機103やデスクトップ型のパーソナルコンピュータ106に位置情報を伝達する例である。この例では、電話回線を

用いたインターネットや専用ケーブル等の有線や、無線による位置情報通信の他、記録メディアを介して位置情報を伝達することが可能である。なお、この場合もパーソナルコンピュータ104にインストールしているゲームに対して測位と同時にソフトウェア内容の変更を行うようにすることが可能である。

【0054】図9は、測位機能付携帯電話107を利用したゲームソフトウェアの変更例である。この携帯電話107は、測位手段としてGPSスティックを挿入することで、GPS機能やAGPS機能を有しており、無線を用いたインターネットや記録メディアを介して家庭用ゲーム機103やノート型のパーソナルコンピュータ104に位置情報を伝達する例である。なお、この場合も携帯電話107自身に内蔵しているゲームに対して測位と同時にソフトウェア内容の変更を行うようにすることができる。

【0055】図10は、測位機能とメモリカードスロットを内蔵した腕時計108を利用したゲームソフトウェアの変更例であり、記録メディアを介して家庭用ゲーム機103やPDA102に位置情報を伝達している。

【0056】図11は、測位機能、通信機能、メモリカードスロットを内蔵した測位情報伝達ユニット109を利用したゲームソフトウェアの変更例である。この例では、インターネットや無線、記録メディアを介して、家庭用ゲーム機103やノート型のパーソナルコンピュータ104に位置情報を伝達している。

【0057】次に、本実施の形態における、ゲームソフトウェア変更内容のフローチャートを図12に示す。先ずステップS1において、位置情報記録機器30は、位置情報測位手段10を用いて入手した位置情報を記録する。

【0058】次にステップS2において、位置情報記録機器30は、有線、無線又は記録メディアを介して、ゲーム機器50に位置情報データを送る。

【0059】続いてステップS3において、ゲーム機器50内に位置情報に対応してその内容が変わるゲームソフトウェアがある場合に、ゲーム機器50は、その送られてきた位置情報データをゲームソフトウェア内に取り込む。

【0060】ステップS4では、取り込まれた位置情報がゲームソフトウェア内容の変更条件に合致するか否かが判別される。取り込まれた位置情報がゲームソフトウェア内容の変更条件に合致する場合には、ステップS5において、ゲームソフトウェア内容を変更して、処理を終了する。そうでない場合には、ステップS6においてゲームソフトウェア内容を変更せずに処理を終了する。

【0061】なお、ソフトウェア内容の変更は、例えば以下のように行われる。すなわち、例えば、ソフトウェア内容の変更を希望する場合には、ゲームサイトにアクセスしてもらい、その時点で位置情報をチェックして、

その位置情報に対応する変更データがあればダウンロードできるようにすることができる。また、予め、位置情報に応じてプロテクトキーが解除されるようにゲームソフトウェアを設定しておき、位置情報をゲームソフトウェアに取り込んだ際にソフトウェア内容を変更できるようにすることができる。

【0062】具体的なゲームソフトウェア内容の変更例を図13、図14を用いて説明する。図13は、スキージ降レースゲームの例を挙げたものである。図13

(A)に示すように、デフォルト画面上では、「安比、雫石、苗場、志賀」の4コースしか選ぶことができない。しかし、蔵王スキー場の位置情報を記録してきて、ゲームソフトウェアにその位置情報を取り込むことにより、図13(B)に示すように、蔵王コースが新たに追加される。なお、この蔵王スキー場の位置情報は、自分が行って記録したものに限定されず、他人が記録したものであってもよい。また、インターネットを通じた電子商取引により購入した位置情報によっても、ゲームソフトウェア内容を変更することが可能である。

【0063】また、図14は、買い物ゲームの例を挙げたものである。図14(A)に示すように、デフォルト画面上で購入できるのは、20店舗である。しかし、新宿、渋谷、銀座といった繁華街の位置情報を記録してきて、ゲームソフトウェアにその位置情報を取り込むことにより、図14(B)に示すように、購入できる店舗数が、20から28に増える。なお、繁華街毎に変更される内容が異なってもよく、また、繁華街であれば変更される内容が同じであってもよい。また、図13の例と同様に、この繁華街の位置情報は、自分が行って記録したものに限定されず、他人が記録したものであってもよい。さらに、インターネットを通じた電子商取引により購入した位置情報によっても、ゲームソフトウェア内容を変更することが可能である。

【0064】ここで上述した電子商取引について説明する。図15に示すように、本実施の形態における電子商取引では、ゲームサイトのサーバ、ソフトウェアメーカー及び各ユーザA、B、C、D、Eがインターネットに接続されており、インターネット上を取引の場と想定している。このインターネットへの接続は、一般的有線回線である電話回線であっても、携帯電話に代表されるような無線回線であっても構わない。

【0065】図15では位置情報の取引の場として、ゲームサイトを中心に構築されている。このゲームサイトは、ゲームメーカーが運営してもよく、ゲームメーカーとは別の組織が運営しても構わない。勿論、個人で運営してもよい。

【0066】ゲームメーカーとゲームサイトとは、専用回線で結ばれていてもよく、各ユーザと同様にインターネットを経由して結ばれていてもよい。また、図中の線の太さは、取り扱える通信量の大きさをイメージしてい

る。

【0067】次に、この電子商取引における位置情報の取引とその際の課金について、図16を用いて説明する。

【0068】位置情報については、例えば図16のソフトウェアメーカーF、G、H、及びユーザA、Cのように、ソフトウェアメーカーやユーザが自由にゲームサイトに提供できるようになっており、誰でも位置情報を取り引きすることができる。また、位置情報の提供者は、各位置情報毎に情報料を設定することができる。

【0069】ユーザEのように、位置情報の購入者が現れた際には、その情報料に応じた金額が、ゲームサイトを通じて電子決済される。この電子決済の形態としては、主に銀行やクレジットカード会社を介して行われるが、ゲームサイト主催者自身が行っても構わない。

【0070】なお、位置情報は、購入するのみでなく、例えばユーザB、Dのように、自身のもつ位置情報と交換することもできる。

【0071】以下、図17を用いてゲームサイトのサーバ70の概略構成を示し、位置情報の取引等の制御について説明する。

【0072】図17に示すように、サーバ装置70は、上述したユーザやソフトウェアメーカーと通信を行う通信部71と、各部を制御する制御部72と、位置情報等を記憶する記憶部73とを備える。サーバ装置70は、位置情報を登録するユーザ又はソフトウェアメーカーに対して後述するように予めIDを設定し、このIDやパスワード等に基づいて認証を行う。制御部72は、この認証結果に応じて位置情報の登録を許可し、送信された位置情報を記憶部73に記憶する。また、制御部72は、ユーザからの位置情報の購入申込又は交換申込に応じて、通信部71を介して位置情報を送信する。

【0073】続いて、電子商取引によるゲームソフトウェア内容の変更について、図18のフローチャートを用いて説明する。先ずステップS10において、ゲームサイトを通じてユーザが希望する位置情報を購入又は交換することにより、新たな位置情報を得る。

【0074】位置情報を購入又は交換する処理がゲームサイトで終了したら、次にステップS11において、インターネットを通じて、ユーザのゲーム機器に位置情報がダウンロードされる。

【0075】続いてステップS12において、ゲームソフトウェアに位置情報が取り込まれる。このとき、そのゲームソフトウェアが既にゲーム機器にあれば、ダウンロードしてすぐにそのゲームソフトウェアに位置情報が取り込まれる。位置情報をダウンロードするときに、そのゲームソフトウェアがゲーム機器にない場合には、ゲーム機器に外付けされたメモリや内部メモリに一旦記録され、そのゲームソフトウェアをゲーム機器内に入れた際に、ゲームソフトウェアに位置情報が取り込まれる。

なお、有線、無線又は記録メディアを介して、ダウンロードした位置情報を他のゲーム機器に伝達するようにしても構わない。

【0076】ステップS13では、取り込まれた位置情報がゲームソフトウェア内容の変更条件に合致するか否かが判別される。取り込まれた位置情報がゲームソフトウェア内容の変更条件に合致する場合には、ステップS14において、上述したようにゲームソフトウェア内容を変更して、処理を終了する。そうでない場合には、ステップS15においてゲームソフトウェア内容を変更せずに処理を終了する。

【0077】ところで、電子商取引の性質上、位置情報は、容易にコピーされる虞があり、また、電子商取引において入手した位置情報が2次販売される虞もある。そこで、本実施の形態では、以下に示すように、位置情報にフラグを設けることにより、位置情報のコピーや2次販売を防止している。

【0078】図19に示すように、位置情報を記録した時点では、フラグを例えば「0」となっている。この記録した位置情報を取り引しない限りは、このフラグは、

「0」のままである。すなわち、その位置情報をゲーム機器に取り込んだ場合でも、フラグは、「0」のままである。

【0079】上述したように位置情報をゲームサイトに登録した場合、上述したサーバ70の制御部72は、このフラグを例えば「1」とする。また、自分の持っている記録メディア内の位置情報のフラグも「1」となる。取引が成立する前にゲームサイトからこの位置情報を削除した場合には、削除した時点で、自分の持っている記録メディア内の位置情報のフラグは、「0」に戻る。

【0080】ゲームサイトからこの位置情報を購入した場合、図20に示すように、位置情報のフラグは、購入時点で「1」となっている。このため、記録メディアに記録してもゲーム機器に取り込んでも、その位置情報のフラグは、「1」のままである。上述したサーバ70の制御部72は、このフラグが「1」となっている位置情報についてはゲームサイトへの登録を許可しないことにより、位置情報の2次販売を防止することができる。

【0081】また、コピーされた位置情報についてもフラグが「1」となるように設定して、ゲームサイトへの登録を許可しないことにより、位置情報の2次販売を防止することができる。

【0082】なお、このフラグが「1」となっている位置情報であっても、例えば、上述したようにゲームサイトにアクセスして変更データをダウンロードすることは可能であるが、このような位置情報についてはダウンロードを許可しないようにしても構わない。

【0083】また、電子商取引における位置情報は、1つの位置情報に対して、1回取り引きしたらゲームサイトからなくなるようにする。すなわち、取引形態は、1

対1を原則とする。

【0084】上述したゲームサイトにおけるロケーションゲームホームページの一例を図21に示す。ここで、ロケーションゲームとは、位置情報によりその内容を変更することのできるゲームソフトウェアのことである。図21に示すように、インデックスページには、例えば「ロケーションゲームとは?」、「対応製品(ハード)」、「対応製品(ソフト)」、「電子商取引」、「Q&A」、「問い合わせ」といったインデックスが表示され、それぞれの項目をクリックすることで選択可能とされている。

【0085】すなわち、図22のフローチャートに示すように、ステップS20において、ロケーションゲームホームページの選択画面が表示され、それぞれの項目を選択することで、対応する画面が表示される。例えば、「ロケーションゲームとは?」を選択するとステップS21において対応する画面が表示され、「対応製品(ハード)」を選択するとステップS22において対応する画面が表示され、「対応製品(ソフト)」を選択するとステップS23において対応する画面が表示される。同様に、「電子商取引」を選択するとステップS24において対応する画面が表示され、「Q&A」を選択するとステップS25において対応する画面が表示され、「問い合わせ」を選択するとステップS26において対応する画面が表示される。なお、以下では、「電子商取引」の項目を選択した場合についてのみ説明する。

【0086】図21に示すインデックスページのうち、「電子商取引」の項目を選択した場合の表示画面の一例を図23に示す。この電子商取引のページでは、ソフトウェアメーカーやユーザが、ゲームサイトに登録してある位置情報を検索する「位置情報検索」、ソフトウェアメーカーやユーザ自身の持つ位置情報をゲームサイトに登録する「位置情報登録」、ソフトウェアメーカーやユーザが、登録した位置情報を訂正する「位置情報訂正」及びソフトウェアメーカーやユーザが、登録した位置情報を削除する「位置情報削除」の4項目が選択可能である。

【0087】すなわち、図24のフローチャートに示すように、ステップS30において、電子商取引画面が表示され、それぞれの項目を選択することで、対応する画面が表示される。例えば、「位置情報検索」を選択するとステップS31において対応する画面が表示され、「位置情報登録」を選択するとステップS32において対応する画面が表示される。同様に、「位置情報訂正」を選択するとステップS33において対応する画面が表示され、「位置情報削除」を選択するとステップS34において対応する画面が表示される。以下、各項目を選択した場合の表示画面とその表示画面上での処理について順に説明する。

【0088】図23に示した電子商取引画面で、「位置

情報検索」を選択した場合、図25に示すような位置情報検索画面に切り替わる。この画面での処理を図26のフローチャートを用いて説明する。まずステップS40において、位置情報検索画面が表示される。

【0089】続いてステップS41では、絞り込み検索を行うか否かが判別される。すなわち、閲覧者は、その目的に応じて、絞り込み検索を行い、所望の位置情報を検索することができる。絞り込みの条件としては、例えば、図25に示すように、登録日、北緯南緯の別、緯度、東経西経の別、経度、対応ハード名、対応ソフトウェア名、ゲームソフトウェアのメーカー名、登録者等をアンド(AND)条件又はオア(OR)条件で入力することができる。勿論、全ての項目を入力する必要はない。ステップS41において、絞り込み検索を行う場合には、ステップS42において、入力した絞り込み条件に応じた絞り込み結果が表示され、ステップS41に戻る。ステップS41において、絞り込み検索を行わない場合には、ステップS43に進む。

【0090】ステップS43では、並べ替え検索を行うか否かが判別される。すなわち、閲覧者は、上述した絞り込み検索と同様の項目について、並べ替え条件をアンド(AND)条件で入力し、ソートすることができる。ステップS43において、並べ替え検索を行う場合には、ステップS44において、入力した並び替え条件に応じた並び替え結果が表示され、ステップS41に戻る。ステップS43において、並び替え検索を行わない場合には、ステップS45に進む。

【0091】登録位置情報の件数が多数ある場合には、ステップS45において、図25の画面下のページ切り替えの文字を選択して、検索したい登録位置情報を画面に表示させる。すなわち、図25において、「トップページへ」を選択すると、図26のステップS46において位置情報検索画面のトップページが表示され、「前ページへ」を選択すると、ステップS47において位置情報検索画面の前ページが表示される。同様に、図23において、「次ページへ」を選択すると、ステップS48において位置情報検索画面の次ページが表示され、「エンドページへ」を選択すると、ステップS49において位置情報検索画面のエンドページが表示される。なお、ページ切り替えを行わない場合には、ステップS50に進む。

【0092】ステップS50では、図25の位置情報検索画面で「取引」が選択されたか否かが判別される。閲覧者が位置情報を検索した結果、購入又は交換を希望する位置情報や詳細情報を知りたい位置情報があり、位置情報の左端にある「取引」ボタンを選択した場合、ステップS51において位置情報取引画面が表示され、そうでない場合には、ステップS52に進む。

【0093】ステップS52では、図25の位置情報検索画面で「詳細」が選択されたか否かが判別される。閲

覧者が位置情報を検索した結果、詳細情報を知りたい位置情報があり、位置情報の左端にある「詳細」ボタンを選択した場合、ステップS53において位置情報詳細画面が表示され、そうでない場合には、ステップS41に戻る。

【0094】上述したステップS50において、図25の位置情報検索画面の「取引」ボタンを選択した場合は、図27に示すような位置情報取引画面に切り替わる。この画面での処理を図28のフローチャートを用いて説明する。

【0095】図28では、先ずステップS60において、図27に示すような位置情報取引画面が表示される。図27に示すように、この位置情報取引画面には、登録日、北緯南緯の別、緯度、東経西経の別、経度、対応ハード名、対応ソフトウェア名、ゲームソフトウェアのメーカー名、登録者、コメント、詳細コメント、販売価格等が表示される。また、この位置情報の提供者が他の位置情報との交換を希望する場合には、その交換条件等も表示される。閲覧者は、この詳細情報を見て、購入申し込み又は交換申し込みをすることができ、また、取引中止をすることができる。

【0096】閲覧者が購入申し込みをする場合、図27の「購入申込」ボタンを選択すると、図28のステップS61において、購入取引が成立する。

【0097】購入取引が成立すると、続くステップS62において、ゲームサイト側で登録位置情報の購入処理が行われ、購入した人の指定口座から提供者の指定口座に購入額相当が振り込まれる。なお、この際、ゲームサイトの運営者は、取引手数料を徴収するようにしてもよい。

【0098】振り込み処理が終わると、ステップS63において、ゲームサイトから購入者のゲーム機器に購入した位置情報データがダウンロードされ、一連の処理を終了する。

【0099】閲覧者が交換申し込みをする場合、図27の「交換申込」ボタンを選択すると、図28のステップS64において、交換取引が成立する。なお、この際、位置情報の登録者が拒否すると交換取引は成立しない。また、交換希望者が、交換条件として挙げられていた位置情報を登録していない場合にも、交換取引は成立しない。

【0100】交換取引が成立すると、続くステップS65において、ゲームサイト側で登録位置情報の交換処理が行われ、先ず、交換希望者の位置情報が交換相手に送られる。

【0101】交換希望者の位置情報が交換相手に受け取られると、ステップS66において、選択した位置情報データがダウンロードされ、一連の処理を終了する。

【0102】閲覧者が取引中止をする場合、図27の「取引中止」ボタンを選択すると、図28のステップS

67において、前述した位置情報検索画面に切り替わる。

【0103】上述したステップS50において、図25の位置情報検索画面の「詳細」ボタンを選択した場合は、図29に示すような位置情報詳細画面に切り替わる。この画面での処理を図30のフローチャートを用いて説明する。

【0104】図30では、先ずステップS70において、図29に示すような位置情報詳細画面が表示される。図29に示すように、この位置情報詳細画面には、登録日、北緯南緯の別、緯度、東経西経の別、経度、対応ハード名、対応ソフトウェア名、ゲームソフトウェアのメーカー名、登録者、コメント、詳細コメント、販売価格等が表示される。また、この位置情報の提供者が他の位置情報との交換を希望する場合には、その交換条件等も表示される。閲覧者は、この詳細情報を見て、取引申し込み又は取引中止をすることができる。

【0105】閲覧者が取引申し込みをする場合、図29の「取引申込」ボタンを選択すると、図30のステップS71において、前述した位置情報取引画面に切り替わる。

【0106】閲覧者が取引中止をする場合、図29の「取引中止」ボタンを選択すると、図30のステップS72において、前述した位置情報検索画面に切り替わる。

【0107】以上のように、ゲームサイトのホームページを閲覧している閲覧者は、位置情報を検索し、所望の位置情報を購入する、又は自分の位置情報と交換することができる。

【0108】次に、ゲームサイトに位置情報を登録する場合について説明する。図23に示した電子商取引画面で、「位置情報登録」を選択した場合、図31に示すような位置情報登録画面に切り替わる。この画面での処理を図32のフローチャートを用いて説明する。先ずステップS80において、位置情報登録画面が表示される。

【0109】続いてステップS81では、登録申込をするか否かが判別される。登録申込をしない場合、図31の「登録中止」ボタンを選択すると、ステップS82において、前述した電子商取引画面に切り替わる。登録申込をする場合、登録したい位置情報を図31に示すように所定のフォームに従って入力し、「登録申込」ボタンを選択する。これにより、ステップS83において、図33に示す位置情報登録申込画面に切り替わる。

【0110】図33に示す位置情報登録申込画面には、位置情報登録画面において所定フォームに従って入力した位置情報が表示される。ステップS84では、この位置情報を申し込むか否かが判別される。申し込まない場合には、図33の「中止」ボタンを選択すると、ステップS80に戻り、上述した位置情報登録画面が表示される。ステップS84において、位置情報を申し込む場合

には、続くステップS85において、図33の位置情報登録申込画面で、登録者名、ゲームサイト発行のID、自分で設定したパスワードを入力して、「申込」ボタンを選択する。

【0111】続くステップS86では、ステップS85で入力した登録者名、ID、パスワードの照合が行われ、その登録者名等が正しいか否かが判別される。照合の結果、登録者名等が正しければステップS87に進み、正しくなければステップS85に戻る。

【0112】ステップS87では、位置情報が登録者のゲーム機からゲームサイトにアップロードされ、位置情報の登録処理が完了する。

【0113】以上のようにして位置情報を登録した登録者は、登録した位置情報の内容を訂正することができる。この場合、図23に示した電子商取引画面で、「位置情報訂正」を選択すると、図34に示す位置情報訂正画面に切り替わる。この画面での処理を図35のフローチャートを用いて説明する。先ずステップS90において、位置情報訂正画面が表示される。

【0114】次にステップS91において、ゲームサイトに登録してある位置情報を訂正したい者は、登録者名、ID、パスワードをそれぞれ入力し、図34の「入力」ボタンを選択する。この際、「クリア」ボタンを選択すると、入力した登録者名、ID、パスワードの全てが未入力状態になる。

【0115】続いてステップS92において、入力した登録者名等の照合が行われ、その登録者名等が正しいか否かが判別される。照合の結果、登録者名等が正しければ、ステップS93において、その登録者が過去に登録した位置情報が全て表示され、正しくなければステップS91に戻る。

【0116】登録位置情報の件数が多数ある場合、ステップS94では、ページを切り替えるか否かが判別される。すなわち、すなわち、図34において、「トップページへ」を選択すると、図35のステップS95において位置情報訂正画面のトップページが表示され、「前ページへ」を選択すると、ステップS96において位置情報訂正画面の前ページが表示される。同様に、図34において、「次ページへ」を選択すると、ステップS97において位置情報訂正画面の次ページが表示され、「エンドページへ」を選択すると、ステップS98において位置情報訂正画面のエンドページが表示される。ステップS94において、ページを切り替えない場合には、ステップS99に進む。

【0117】ステップS99では、「訂正」を選択するか「中止」を選択するかが判別される。図34の「中止」ボタンを選択した場合には、ステップS100において、前述した電子商取引画面に切り替わる。図34の位置情報の左端にある「訂正」ボタンを選択した場合には、ステップS101において、図36に示す位置情報

訂正申込画面に切り替わる。

【0118】図36の位置情報訂正申込画面における処理を図37のフローチャートを用いて説明する。先ずステップS110において、位置情報訂正申込画面が表示される。

【0119】次にステップS111において、「申込」を選択するか「中止」を選択するかが判別される。「中止」を選択する場合、図36の位置情報訂正申込画面において「中止」ボタンを選択すると、ステップS112において、上述した位置情報訂正画面に切り替わる。

「申込」を選択する場合、図36の位置情報訂正申込画面において、訂正したい位置情報を所定のフォームに従って訂正し、「申込」ボタンを選択する。

【0120】ステップS113では、訂正した位置情報が、ゲームサイトにアップロードされて、訂正処理を終了する。

【0121】また、位置情報を登録した登録者は、登録した位置情報の内容を削除することができる。この場合、図23に示した電子商取引画面で、「位置情報削除」を選択すると、図38に示す位置情報削除画面に切り替わる。この画面での処理を図39のフローチャートを用いて説明する。先ずステップS120において、位置情報削除画面が表示される。

【0122】次にステップS121において、ゲームサイトに登録してある位置情報を削除したい者は、登録者名、ID、パスワードをそれぞれ入力し、図38の「入力」ボタンを選択する。この際、「クリア」ボタンを選択すると、入力した登録者名、ID、パスワードの全てが未入力状態になる。

【0123】続いてステップS122において、入力した登録者名等の照合が行われ、その登録者名等が正しいか否かが判別される。照合の結果、登録者名等が正しければ、ステップS123において、その登録者が過去に登録した位置情報が全て表示され、正しくなければステップS121に戻る。

【0124】登録位置情報の件数が多数ある場合、ステップS124では、ページを切り替えるか否かが判別される。すなわち、すなわち、図38において、「トップページへ」を選択すると、図39のステップS125において位置情報削除画面のトップページが表示され、「前ページへ」を選択すると、ステップS126において位置情報削除画面の前ページが表示される。同様に、図38において、「次ページへ」を選択すると、ステップS127において位置情報削除画面の次ページが表示され、「エンドページへ」を選択すると、ステップS128において位置情報削除画面のエンドページが表示される。ステップS124において、ページを切り替えない場合には、ステップS129に進む。

【0125】ステップS129では、「削除」を選択するか「中止」を選択するかが判別される。図38の「中

止」ボタンを選択した場合には、ステップS130において、前述した電子商取引画面に切り替わる。図38の位置情報の左端にある「削除」ボタンを選択した場合には、ステップS131において、図40に示す位置情報削除申込画面に切り替わる。

【0126】図40の位置情報削除申込画面における処理を図41のフローチャートを用いて説明する。先ずステップS140において、位置情報削除申込画面が表示される。

【0127】次にステップS141において、「申込」を選択するか「中止」を選択するかが判別される。「中止」を選択する場合、図40の位置情報削除申込画面において「中止」ボタンを選択すると、ステップS142において、上述した位置情報削除画面に切り替わる。

「申込」を選択する場合、図40の位置情報削除申込画面において「申込」ボタンを選択すると、続くステップS143において、位置情報削除申込画面に表示された位置情報が削除される。

【0128】以上説明したように、本実施の形態における電子商取引においては、ユーザやゲームソフトウェアメーカーは、位置情報を登録することができ、また、ユーザは、その位置情報を購入又は自己の所有する位置情報と交換することができる。これにより、ユーザは、所望の位置情報を入手することが可能となる。また、この位置情報をゲームソフトウェアに取り込むことで、ゲームソフトウェアの内容をその位置情報に応じて変更することができる。

【0129】このように、位置情報を取り込むことにより、ゲームソフトウェアの内容が変更されるため、長期間そのゲームソフトウェアを楽しむことができ、従って、中古販売店にゲームソフトが流れにくくなり、新品のゲームソフトウェアが長期間売れるようになる。

【0130】なお、本発明は上述した実施の形態のみに限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において種々の変更が可能であることは勿論である。

【0131】

【発明の効果】以上詳細に説明したように本発明に係るゲームソフトウェア内容変更システムは、位置情報測位手段により測定した位置情報を記録する位置情報記録手段と、ゲームソフトウェアを実行するゲーム手段とを備え、上記位置情報記録手段は、上記位置情報を有線、無線又は記録媒体を介して上記ゲーム手段に伝達し、上記ゲーム手段は、上記位置情報に基づいて上記ゲームソフトウェアの内容を変更することを特徴としている。

【0132】ここで、上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含み、上記ゲーム手段は、上記位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当

該ゲームソフトウェアの内容を変更する。

【0133】このようなゲームソフトウェア内容変更システムでは、位置情報測位手段により測定し位置情報記録手段に記録された位置情報が、ゲームソフトウェアを実行するゲーム手段に伝達され、その位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容が変更される。これにより、同じゲームソフトウェアの内容を様々に変更して長期間楽しむことができる。

【0134】また、上述した目的を達成するために、本発明に係るゲームソフトウェア内容変更方法は、位置情報測位手段により測定した位置情報を記録する位置情報記録手段が、上記位置情報を有線、無線又は記録媒体を介してゲームソフトウェアを実行するゲーム手段に伝達し、上記ゲーム手段が、上記位置情報に基づいて上記ゲームソフトウェアの内容を変更することを特徴としている。

【0135】ここで、上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含み、上記ゲーム手段は、上記位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容を変更する。

【0136】このようなゲームソフトウェア内容変更方法では、位置情報測位手段により測定し位置情報記録手段に記録された位置情報が、ゲームソフトウェアを実行するゲーム手段に伝達され、その位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容が変更される。これにより、同じゲームソフトウェアの内容を様々に変更して長期間楽しむことができる。

【0137】また、上述した目的を達成するために、本発明に係るゲーム機器は、ゲームソフトウェアを実行するゲーム機器であって、位置情報測位手段により測定した位置情報を記録する位置情報記録手段から当該位置情報を有線、無線又は記録媒体を介して入力する入力手段と、上記位置情報に対して各ゲームソフトウェアに応じた処理を施す位置情報処理手段と、上記位置情報処理手段によって処理の施された上記位置情報に基づいて内容の変更された上記ゲームソフトウェアを表示する表示手段とを備えることを特徴としている。

【0138】ここで、上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含み、上記位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容が変更される。

【0139】このようなゲーム機器は、位置情報測位手



段により測定した位置情報を記録する位置情報記録手段から当該位置情報を入力し、その位置情報が上記ゲームソフトウェアの内容変更条件に合致する場合に、当該ゲームソフトウェアの内容を変更する。これにより、同じゲームソフトウェアの内容を様々に変更して長期間楽しむことができる。

【0140】また、上述した目的を達成するために、本発明に係る電子商取引システムは、ゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報を取引する電子商取引システムであって、上記位置情報を登録して管理するサーバ装置と、上記位置情報を上記サーバ装置に登録する第1の端末と、上記サーバ装置に登録された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換する第2の端末とを備えることを特徴としている。

【0141】ここで、上記サーバ装置は、上記第1の端末から送信された上記位置情報のフラグを立てて登録し、上記第2の端末からの購入申込又は交換申込に応じて、フラグの立っている位置情報を上記第2の端末に送信する。

【0142】また、上記第2の端末は、上記ゲームソフトウェアを実行するゲーム装置であり、購入又は交換により上記サーバ装置から送信された上記所望の位置情報に基づいて、上記ゲームソフトウェアの内容を変更する。

【0143】上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含むものである。

【0144】このような電子商取引システムでは、第1の端末がゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報をサーバ装置に登録し、第2の端末がサーバ装置に登録された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換する。第2の端末は、この所望の位置情報に基づいて、ゲームソフトウェアの内容を変更する。これにより、ユーザが自分で記録することのできない位置情報を入手することができ、この位置情報に応じてゲームソフトウェアの内容を変更することができる。

【0145】また、上述した目的を達成するために、本発明に係る電子商取引方法は、ゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報を取引する電子商取引方法であって、第1の端末が、上記位置情報を登録して管理するサーバ装置に上記位置情報を登録し、第2の端末が、上記サーバ装置に登録された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換す

ることを特徴としている。

【0146】ここで、上記サーバ装置は、上記第1の端末から送信された上記位置情報のフラグを立てて登録し、上記第2の端末からの購入申込又は交換申込に応じて、フラグの立っている位置情報を上記第2の端末に送信する。

【0147】また、上記第2の端末は、上記ゲームソフトウェアを実行するゲーム装置であり、購入又は交換により上記サーバ装置から送信された上記所望の位置情報に基づいて、上記ゲームソフトウェアの内容を変更する。

【0148】上記位置情報に基づいて変更される上記ゲームソフトウェアの内容は、少なくとも上記ゲームソフトウェアにおける当該位置情報に基づいた環境の追加、キャラクタのパラメータの変更及びアイテムの追加を含むものである。

【0149】このような電子商取引方法では、第1の端末がゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報をサーバ装置に登録し、第2の端末がサーバ装置に登録された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換する。第2の端末は、この所望の位置情報に基づいて、ゲームソフトウェアの内容を変更する。これにより、ユーザが自分で記録することのできない位置情報を入手することができ、この位置情報に応じてゲームソフトウェアの内容を変更することができる。

【0150】また、上述した目的を達成するために、本発明に係るサーバ装置は、ゲームソフトウェアの内容を変更するための位置情報を取引する電子商取引システムにおいて上記位置情報を登録して管理するサーバ装置であって、複数の端末と通信を行う通信手段と、上記位置情報を記憶する記憶手段と、上記通信手段を介して第1の端末から送信された上記位置情報を上記記憶手段に記憶させ、上記記憶手段に記憶された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換する第2の端末に対して、上記所望の位置情報を上記通信手段を介して送信させる制御手段とを備えることを特徴としている。

【0151】ここで、上記制御手段は、上記第1の端末から送信された上記位置情報のフラグを立てて登録し、上記第2の端末からの購入申込又は交換申込に応じて、フラグの立っている位置情報を上記第2の端末に送信する。

【0152】このようなサーバ装置は、通信手段を介して第1の端末から送信された上記位置情報を記憶手段に記憶し、上記記憶手段に記憶された位置情報のうち、所望の位置情報を購入する、又は自己の所有する、上記所望の位置情報の登録者が交換を希望する位置情報と交換



する第2の端末に対して、上記所望の位置情報を上記通信手段を介して送信する。これにより、様々な位置情報の取引を管理し、また、提供することができる。また、このサーバ装置から位置情報を入手することにより、その位置情報に応じてゲームソフトウェアの内容を変更させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施の形態におけるゲームソフトウェア内容変更の概念を説明する図である。

【図2】実際に位置情報を入手し、ゲームソフトウェアに取り込む手法について説明する図である。

【図3】本実施の形態における位置情報記録機器の概略構成を説明する図である。

【図4】本実施の形態におけるゲーム機器の概略構成を説明する図である。

【図5】位置情報記録機器からゲーム機器への位置情報の伝達を具体的に説明する図である。

【図6】位置情報記録機器からゲーム機器への位置情報の伝達を具体的に説明する図である。

【図7】位置情報記録機器からゲーム機器への位置情報の伝達を具体的に説明する図である。

【図8】位置情報記録機器からゲーム機器への位置情報の伝達を具体的に説明する図である。

【図9】位置情報記録機器からゲーム機器への位置情報の伝達を具体的に説明する図である。

【図10】位置情報記録機器からゲーム機器への位置情報の伝達を具体的に説明する図である。

【図11】位置情報記録機器からゲーム機器への位置情報の伝達を具体的に説明する図である。

【図12】本実施の形態におけるゲームソフトウェア変更内容の手順を説明するフローチャートである。

【図13】具体的なゲームソフトウェア内容の変更例を説明する図であり、同図（A）は、内容変更前のデフォルト画面を示し、同図（B）は、内容変更後の画面を示す。

【図14】具体的なゲームソフトウェア内容の変更例を説明する図であり、同図（A）は、内容変更前のデフォルト画面を示し、同図（B）は、内容変更後の画面を示す。

【図15】本実施の形態における電子商取引を説明する図である。

【図16】同電子商取引における位置情報の取引とその際の課金を説明する図である。

【図17】同電子商取引におけるゲームサイトのサーバの概略構成を説明する図である。

【図18】電子商取引によるゲームソフトウェア内容の変更を説明するフローチャートである。

【図19】同ゲームサイトに位置情報を登録することで、フラグが立つ例を説明する図である。

【図20】同ゲームサイトからフラグの立っている位置

情報が販売される例を説明する

【図21】ゲームサイトのホームページのうち、インデックスページの一例を説明する図である。

【図22】同インデックスページにおける処理を説明するフローチャートである。

【図23】同ホームページのうち、電子商取引画面の一例を説明する図である。

【図24】同電子商取引画面における処理を説明するフローチャートである。

【図25】同電子商取引画面のうち、位置情報検索画面の一例を説明する図である。

【図26】同位置情報検索画面における処理を説明するフローチャートである。

【図27】同位置情報検索画面のうち、位置情報取引画面の一例を説明する図である。

【図28】同位置情報取引画面における処理を説明するフローチャートである。

【図29】同位置情報検索画面のうち、位置情報詳細画面の一例を説明する図である。

【図30】同位置情報詳細画面における処理を説明するフローチャートである。

【図31】同電子商取引画面のうち、位置情報登録画面の一例を説明する図である。

【図32】同位置情報登録画面における処理を説明するフローチャートである。

【図33】同位置情報登録画面のうち、位置情報登録申込画面の一例を説明する図である。

【図34】同電子商取引画面のうち、位置情報訂正画面の一例を説明する図である。

【図35】同位置情報訂正画面における処理を説明するフローチャートである。

【図36】同位置情報訂正画面のうち、位置情報訂正申込画面の一例を説明する図である。

【図37】同位置情報訂正申込画面における処理を説明するフローチャートである。

【図38】同電子商取引画面のうち、位置情報削除画面の一例を説明する図である。

【図39】同位置情報削除画面における処理を説明するフローチャートである。

【図40】同位置情報削除画面のうち、位置情報削除申込画面の一例を説明する図である。

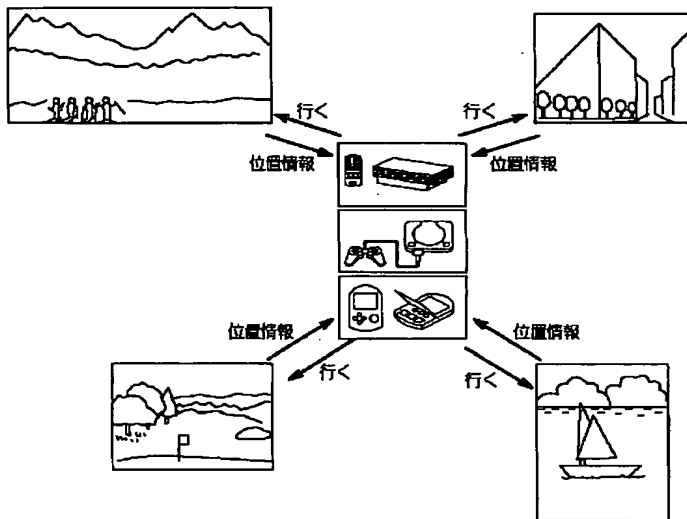
【図41】同位置情報削除申込画面における処理を説明するフローチャートである。

【符号の説明】

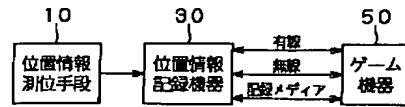
10 位置情報測位手段、30 位置情報記録機器、31、51 アンテナ、32、38、52 RF回路、33、37、53 BB回路、34、54 CPU、35、55 RAM、36、56 I/F、50 ゲーム機器、57 SP回路、58 DC、59 ディスプレイ、70 サーバ装置、71 通信部、72 制御部、

## 7 3 記憶部

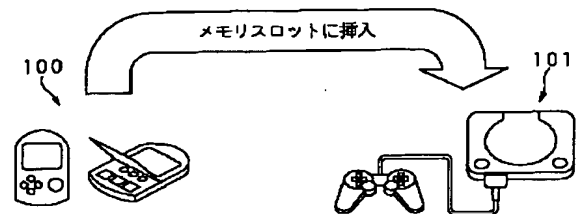
【図1】



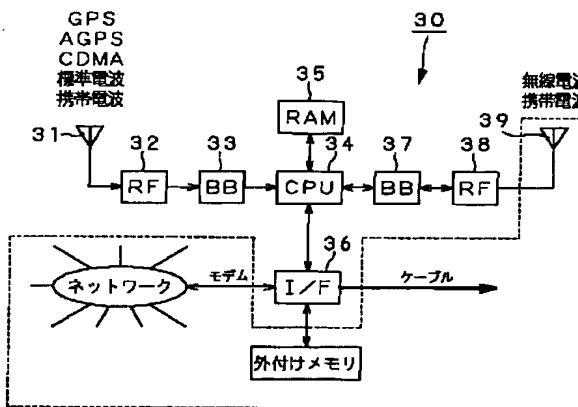
【図2】



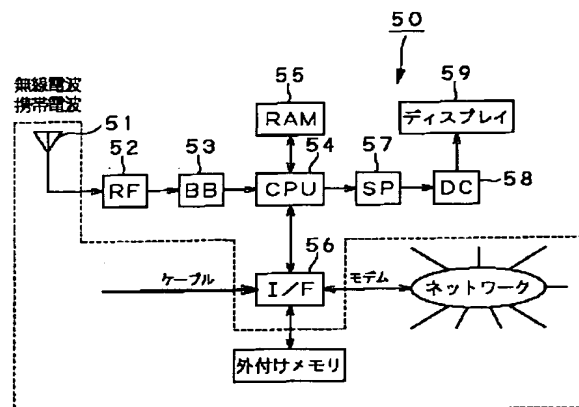
【図5】



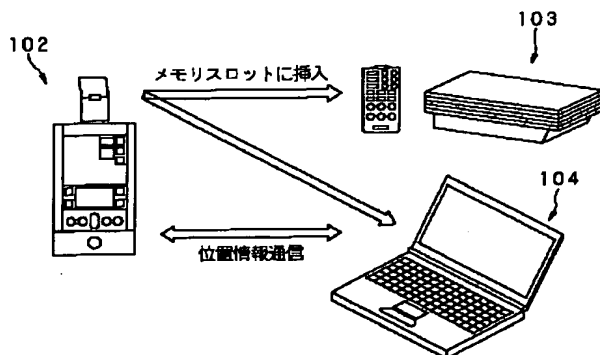
【図3】



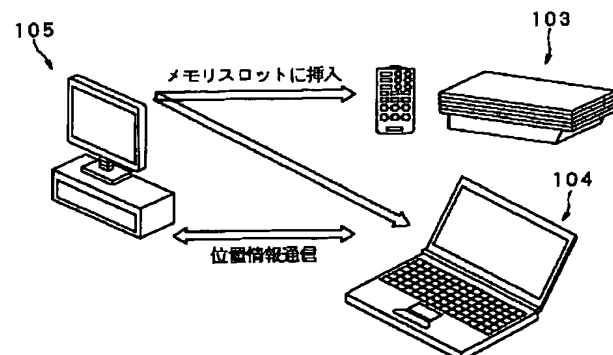
【図4】



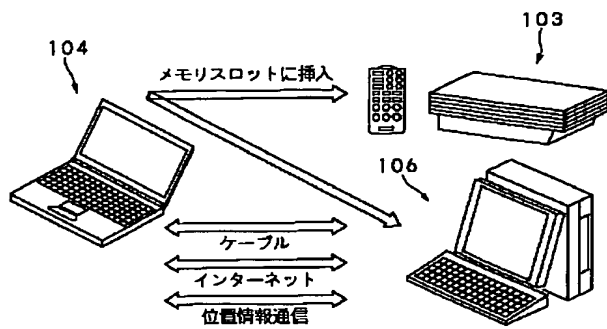
【図6】



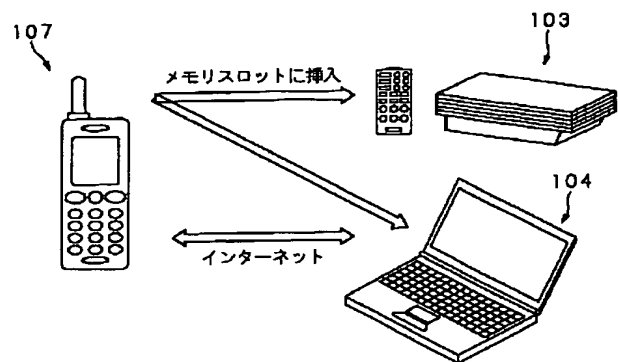
【図7】



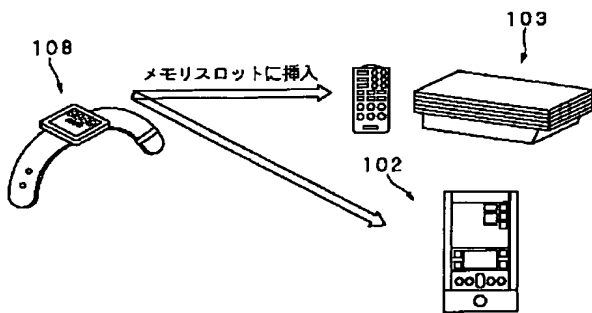
【図 8】



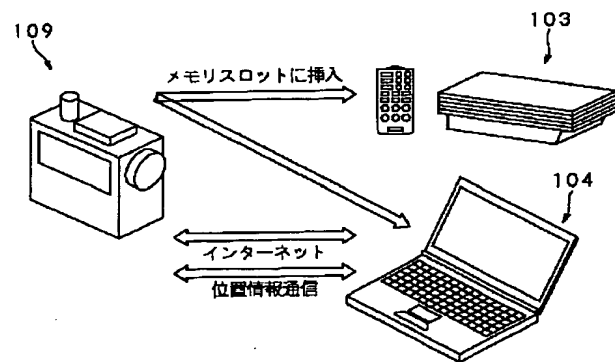
【図 9】



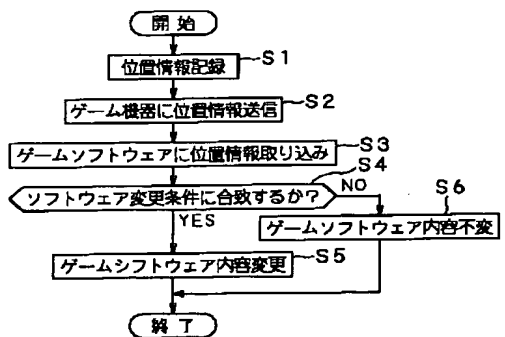
【図 10】



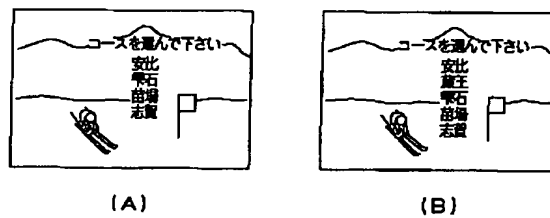
【図 11】



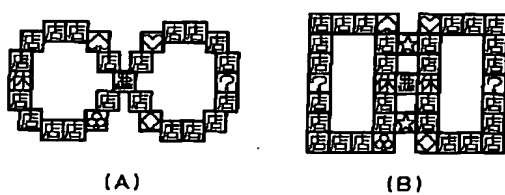
【図 12】



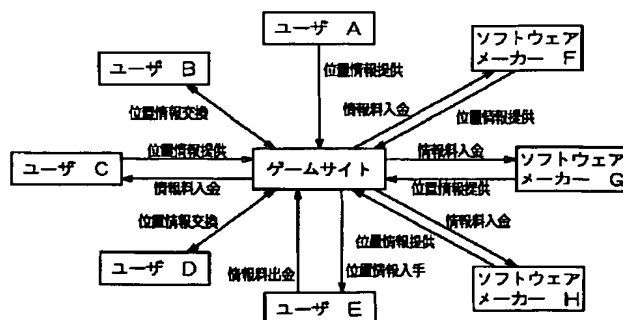
【図 13】



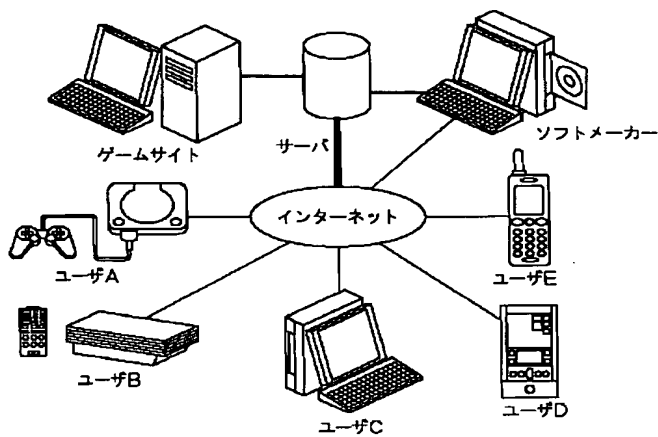
【図 14】



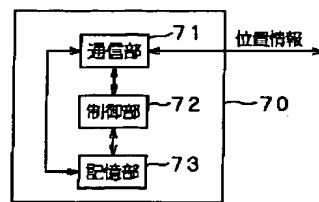
【図 16】



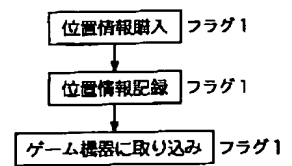
【図15】



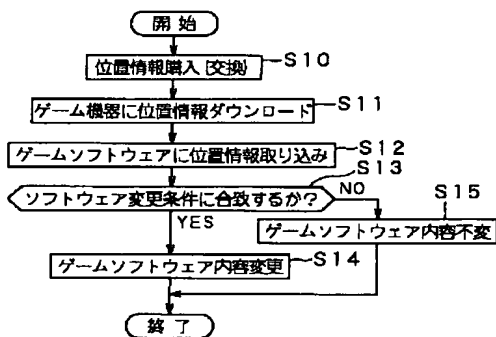
【図17】



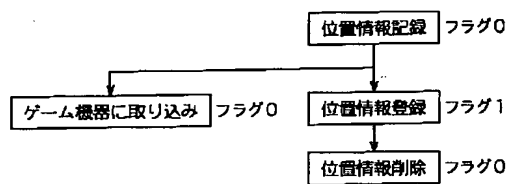
【図20】



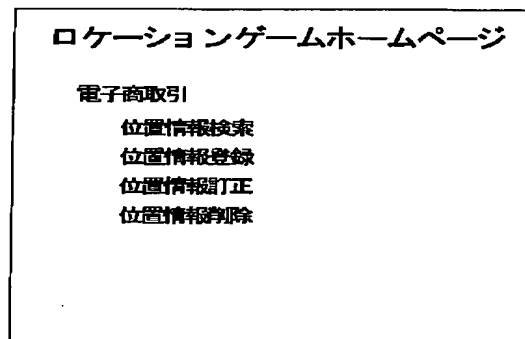
【図18】



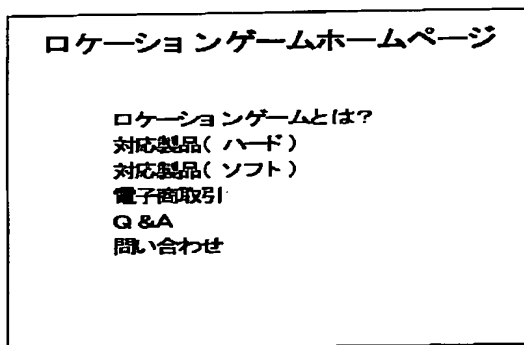
【図19】



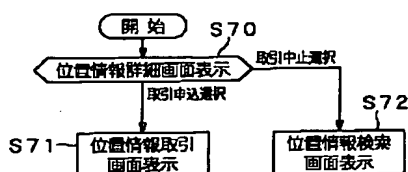
【図23】



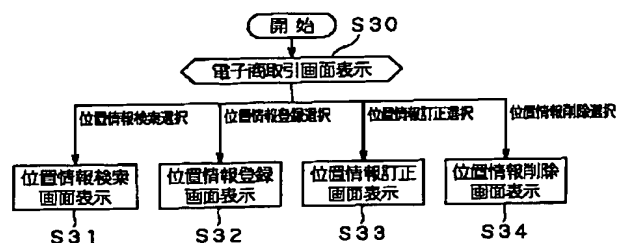
【図21】



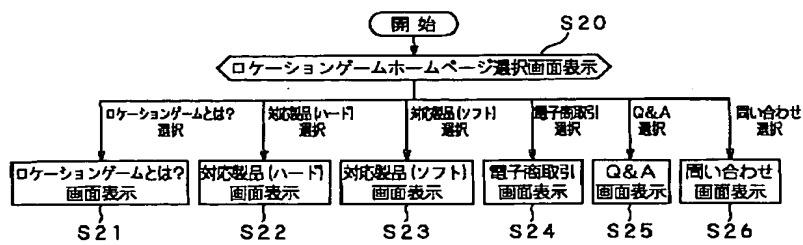
【図30】



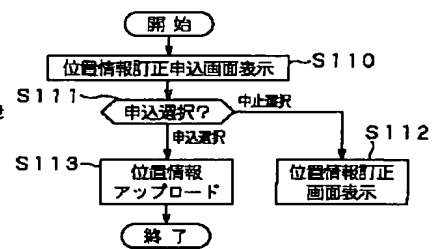
【図24】



【図22】



【図37】



【図25】

## ロケーションゲームホームページ 位置情報検索

### 絞り込み検索

登録日 南北 緯度 東西 経度 ハード ソフト メーカー 登録者  
 AND 数値入力 NorS 数値入力 EorW 数値入力 名称入力 名称入力 名称入力 名称入力 検索  
 OR 数値入力 NorS 数値入力 EorW 数値入力 名称入力 名称入力 名称入力 名称入力 検索

### 並べ替え検索

登録日 南北 緯度 東西 経度 ハード ソフト メーカー 登録者  
 AND 数値入力 NorS 数値入力 EorW 数値入力 名称入力 名称入力 名称入力 名称入力 ソート

登録数 (235567)

		登録日	南北	緯度	東西	経度	対応ハード	対応ソフト	メーカー名	登録者	コメント
取引	詳細	2001.4.15	N	15.24684	E	52.26486	ゲーム機G1	サリヴァン	A社	B. J	道具屋が増える
取引	詳細	2001.4.15	N	18.54268	W	35.86243	ゲーム機G2	ガイアレス	B社	I.0000	武器が増える
取引	詳細	2001.4.14	N	45.75682	W	123.15486	ゲーム機G1	シグマ	C社	荒井	復活の泉出現
取引	詳細	2001.4.13	S	34.68511	E	82.54863	ゲーム機G2	4WDラリー	D社	杉尾	コース追加
取引	詳細	2001.1.10	N	56.34863	E	15.54863	ゲーム機G1	戦国絵巻	E社	信長	武将追加

トップページへ

前ページへ

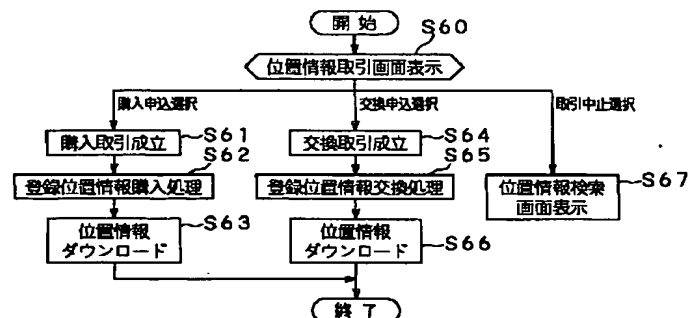
次ページへ

エンドページへ

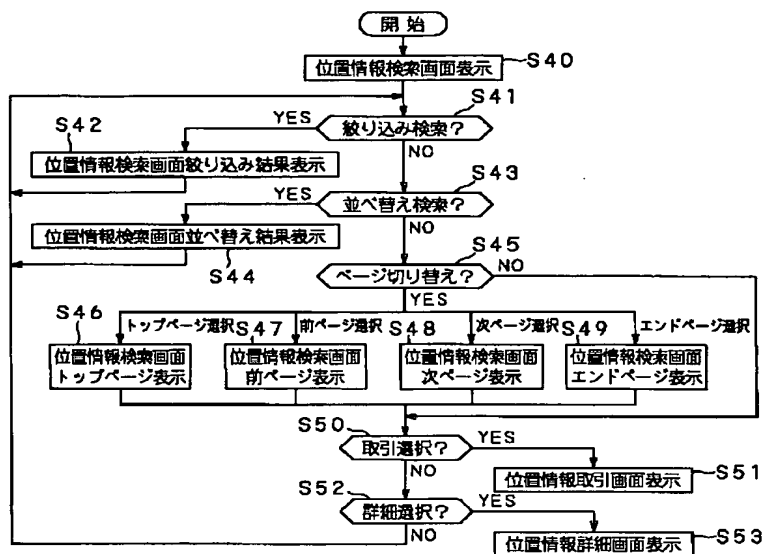
【図27】

ロケーションゲームホームページ 位置情報取引		
購入申込	交換申込	取引中止
登録日	2001年4月14日土曜日10時34分	
南北	北緯	
緯度	45.75682	
東西	西経	
経度	123.15486	
ハード	ゲーム機G1	
ソフト	シグマ	
メーカー	C社	
登録者	荒井	
コメント	復活の泉出現	
詳細コメント	ナギアの洞窟から北の森の中にキャラクタを復活させる泉が現れる。	
販売価格	50円	
交換条件	「エグゾダ」の武器屋出現の位置情報 「世界大戦」の兵器追加位置情報	

【図28】

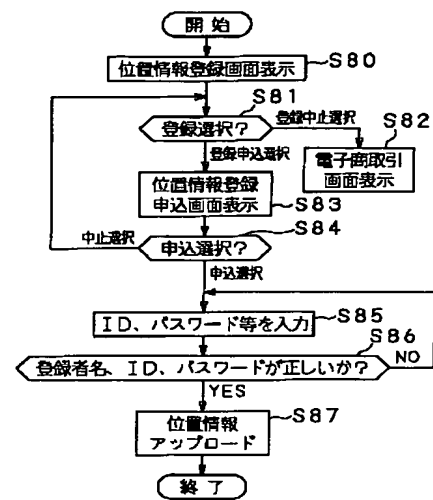


【図26】



【図29】

【図32】



【図31】

### ロケーションゲームホームページ 位置情報詳細

#### 取引申込

登録日 2001年4月14日土曜日10時34分  
 南北 北緯  
 緯度 45.75682  
 東西 西経  
 経度 123.15486  
 ハード ゲーム機G1  
 ソフト シグマ  
 メーカー C社  
 登録者 荒井  
 コメント 復活の泉出現  
 詳細コメント ナギアの洞窟から北の森の中にキャラクタを復活させる泉が現れる。  
 販売価格 50円  
 交換条件 「エグゾダ」の武器屋出現の位置情報  
 「世界大戦」の兵器追加位置情報

#### 取引中止

### ロケーションゲームホームページ 位置情報登録

#### 登録申込

登録日 2001年4月14日土曜日10時34分  
 南北 北緯  
 緯度 45.75682  
 東西 西経  
 経度 123.15486  
 ハード ゲーム機G1  
 ソフト シグマ  
 メーカー C社  
 登録者 荒井  
 コメント 復活の泉出現  
 詳細コメント ナギアの洞窟から北の森の中にキャラクタを復活させる泉が現れる。  
 販売価格 50円  
 交換条件 「エグゾダ」の武器屋出現の位置情報  
 「世界大戦」の兵器追加位置情報

#### 登録中止

【図33】

### ロケーションゲームホームページ 位置情報登録申込

#### 申込

登録者名 荒井  
 ID 1234567890  
 パスワード ARAI  
 販売価格 50円  
 交換条件 「エグゾダ」の武器屋出現の位置情報  
 「世界大戦」の兵器追加位置情報  
 登録位置情報  
 北緯 45.75682  
 西経 123.15486  
 ハード ゲーム機G1  
 ソフト シグマ  
 メーカー C社  
 コメント 復活の泉出現  
 詳細コメント ナギアの洞窟から北の森の中にキャラクタを復活させる泉が現れる。

#### 中止

【図34】

### ロケーションゲームホームページ 位置情報訂正

#### 登録者名

荒井

#### ID

1234567890

#### パスワード

ARAI

#### 入力

クリア

#### 登録位置情報一覧

#### 中止

#### 登録数 (3)

登録日	南北	緯度	東西	経度	ハード	ソフト	メーカー	登録者	コメント
訂正	2001.4.14	N	45.75682	W	123.15486	ゲーム機G1	シグマ	C社	荒井 復活の泉出現
訂正	2001.4.14	N	45.75682	W	123.15486	ゲーム機G1	シグマ	C社	荒井 復活の泉出現
訂正	2001.4.14	N	45.75682	W	123.15486	ゲーム機G1	シグマ	C社	荒井 復活の泉出現
訂正									

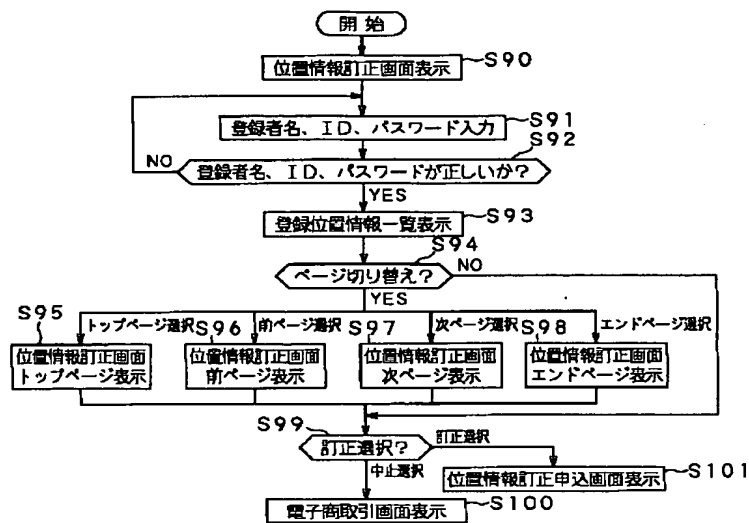
トップページへ

前ページへ

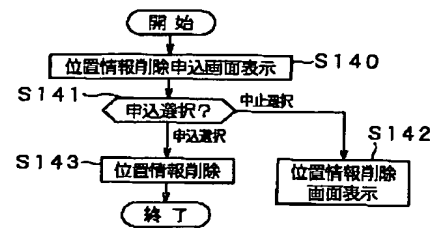
次ページへ

エンドページへ

【図35】



【図41】



【図36】

ロケーションゲームホームページ 位置情報訂正申込		
申込		中止
南北緯度	北緯 45.75682	
東西経度	西経 123.15486	
ハード	ゲーム機G1	
ソフト	シグマ	
メーカー	C社	
登録者	荒井	
コメント	復活の泉出現	
詳細コメント	ナギアの洞窟から北の森の中にキャラクタを復活させる泉が現れる。	
販売価格	50円	
交換条件	「エグゾダ」の武器屋出現の位置情報 「世界大戦」の兵器追加位置情報	

【図40】

ロケーションゲームホームページ 位置情報削除申込		
申込		中止
南北緯度	北緯 45.75682	
東西経度	西経 123.15486	
ハード	ゲーム機G1	
ソフト	シグマ	
メーカー	C社	
登録者	荒井	
コメント	復活の泉出現	
詳細コメント	ナギアの洞窟から北の森の中にキャラクタを復活させる泉が現れる。	
販売価格	50円	
交換条件	「エグゾダ」の武器屋出現の位置情報 「世界大戦」の兵器追加位置情報	

【図38】

## ロケーションゲームホームページ 位置情報削除

**登録者名** 荒井  
**ID** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
**パスワード** A R A I  
**入力** クリア

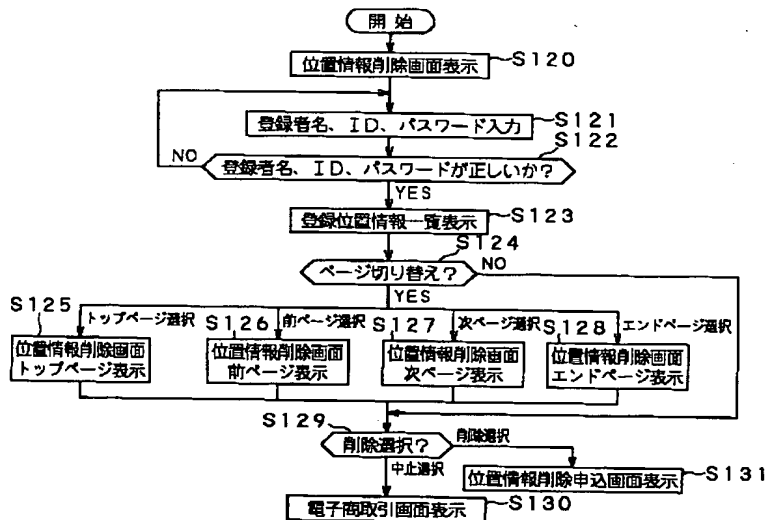
**登録位置情報一覧**  
中止

登録数 (3)

	登録日	南北	緯度	東西	経度	対応ハード	対応ソフト	メーカー名	登録者	コメント
削除	2001.4.14	N	49.24886	W	128.56821	ゲーム機G1	シグマ	C社	荒井	闇の洞窟出現
削除	2001.4.14	N	45.75682	W	123.15486	ゲーム機G1	シグマ	C社	荒井	復活の泉出現
削除	2001.4.14	N	38.54863	W	105.48354	ゲーム機G1	シグマ	C社	荒井	精霊の島出現
削除										

トップページへ      前ページへ      次ページへ      エンドページへ

【図39】



フロントページの続き

(51) Int. Cl. 7

G 0 9 B 29/10

識別記号

F I

G 0 6 F 9/06

テマコード (参考)

6 4 0 A